



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

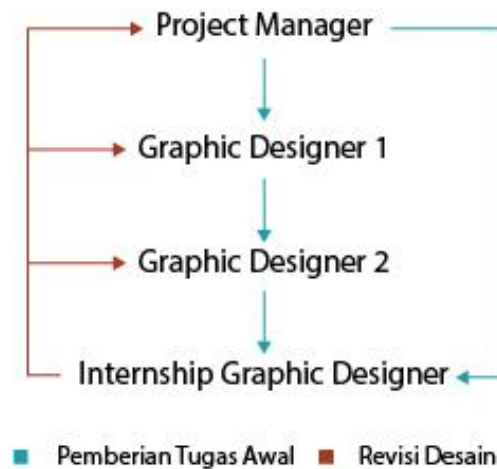
Saishowa *Design Studio* mempunyai koordinasi yang dimulai oleh *project manager* dai Saishowa yaitu Benny. Beliau akan melihat dan memperhatikan hasil dari pekerjaan yang kita kerjakan dari desain grafis sampai video dan foto. Berikut merupakan kejelasan kedudukan dan koordinasi penulis di Saishowa.

3.1.1. Kedudukan

Dalam pelaksanaan kerja ini, penulis mendapat kedudukan sebagai *graphic design intern*, yang ditugaskan untuk membantu para pekerja lainnya dalam bentuk melengkapi desain, membuat desain, dan membantu menyalurkan beberapa ide. Dalam magang ini penulis melakukan kerjasama dengan beberapa pekerja desain grafis lainnya, yang dibimbing oleh *project manager*.

3.1.2. Koordinasi

Pada saat bekerja sebagai mahasiswa magang di perusahaan tersebut, pastinya ada sistem koordinasi dari pihak satu ke pihak lainnya. Pekerjaan akan selalu diberikan oleh *project manager* dan desainer grafis lainnya secara bertahap tetapi beberapa pekerjaan biasanya langsung diserahkan kepada penulis sebagai anak magang. Kemudian penulis akan memberikan revisi kepada pekerja desain grafis atau bisa langsung diserahkan kepada *project manager*. Berikut merupakan koordinasi kerja pada saat penulis bekerja di Saishowa.



Gambar 3.1. Alur Koordinasi

Penulis mendapatkan *briefing* terlebih dahulu sebelum memasuki tahap sketsa atau desain. Briefing biasanya disajikan dalam bentuk *email* dimana terdapat ppt atau word. Penulis biasanya akan meminta bantuan kepada pekerja desain grafis dan bisa langsung bertanya ke *project manager* jika ada yang tidak dimengerti, yang nantinya akan dijelaskan dengan lebih rinci.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Beberapa tugas yang dilakukan penulis pada saat bekerja sebagai *graphic design intern* cukup banyak, diantara tugas yang diberikan terdapat beberapa tugas tambahan diluar mendesain, diantaranya seperti mengedit foto, mencari mencari *pantone color*, dan lainnya. Berikut merupakan tugas yang dikerjakan penulis pada saat bekerja di Saishowa dalam 3 bulan ini.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang Dilakukan Saat Maang Berlangsung

N o.	Minggu	Project	Ketera ngan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Yearbook</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan <i>cropping</i> pada murid untuk desain photo perorangan
2	2	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Yearbook</i> • Omega • Moturlife 	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan <i>cropping</i> foto perorangan • <i>Brainstorming</i> dan Membuat desain mobil Omega untuk promosi produk • <i>Editing photo product</i> Mortulife dengan mengubah <i>background</i> menjadi warna putih dan mengubah warna menjadi lebih baik untuk foto <i>online shop</i>
3	3	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Yearbook</i> FKUI 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat beberapa alternatif desain <i>year book</i> FKUI yang kemudian akan di asistensi. Menentukan <i>color palette</i>, dan membuat asset yang nantinya akan digunakan untuk membuat desain per halaman.
4	4	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Yearbook</i> FKUI 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi 1 desain <i>yearbook</i> dan melanjutkan desain <i>yearbook</i>. Membagi

			perorangan untuk mendesain sesuai dengan jurusannya.
5	5	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Yearbook</i> FKUI • Bumi Argo Panen <i>Coffee</i> (BAP) 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi 2 desain <i>yearbook</i> dan melanjutkan desain. Desain terdiri dari 98 halaman. • <i>Brainstorming</i> dan Membuat <i>packaging sticker label</i> BAP dengan tema “Nusantara”, penulis kemudian menentukan desain yang ingin dibuat dengan tema “<i>art deco</i>”, menentukan <i>color palette</i> dan membuat aset.
6	6	<ul style="list-style-type: none"> • Bumi Argo Panen <i>Coffee</i> (BAP) • Global Leadership Center (GLC) 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>packaging</i> BAP, dan melanjutkan desain sebanyak 6 <i>sticker</i>. • <i>Brainstorming</i> dan Membuat desain untuk banner GLC. Aset dan warna yang sudah ditentukan dari perusahaan.
7	7	<ul style="list-style-type: none"> • Vigo 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brainstorming</i> desain <i>packaging</i> sosis Vigo dan membuat beberapa alternative untuk berikutnya di asistensi. • Revisi desain sosis Vigo

			dan menyelesaikan desain
8	8	<ul style="list-style-type: none"> • Homega • Moturlife 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>editing photo</i> untuk bahan wallpaper Homega. Mengubah dan membuat tekstur dari <i>wallpaper</i> menjadi terlihat. • Menjadi model tangan untuk foto produk Mortulife • mengubah <i>saturation</i> foto menjadi lebih indah untuk dilihat. Foto kemudian digunakan untuk <i>online shop</i>
9	9	<ul style="list-style-type: none"> • Sabun “SEHAT” • Rajawali 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>packaging</i> sabun Sehat dari asset dan warna yang sudah disediakan dengan tema “<i>nature</i>”. Menggunakan teknik <i>digital imaging</i>. • Membuat beberapa alternative desain untuk kalender Rajawali dengan tema “nusantara” yang terdiri dari, tarian, rumah adat, dan makanan daerah.
10	10	<ul style="list-style-type: none"> • Diton Premium 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan <i>pantone color</i> dari warna yang ada pada Diton Premium untuk cat kendaraan, yang kemudian

			warna asli dari <i>printing</i> dicari dalam <i>photoshop</i> untuk menemukan kode warna
11	11	<ul style="list-style-type: none"> • Sabun “KRIS” • Sabun “SEHAT” 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Brainstorming</i> desain untuk membuat <i>billboard</i> sabun Kris dengan tema “Flower Fragrance” menggunakan teknik <i>digital imaging</i>. • Revisi desain <i>billboard</i> sabun Kris • Revisi desain <i>packaging</i> sabun Sehat.
12	12	<ul style="list-style-type: none"> • Sabun “KRIS” • KRIS” <i>Body Lotion</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi desain <i>billboard</i> dan menyelesaikan desain • Membuat <i>packaging</i> untuk Kris <i>body lotion</i> yang sudah ditentukan dengan tema pada masing masing kemasan yaitu <i>sporty</i>, <i>confidance</i>, <i>creative</i>, dan <i>cheerful</i>. Penulis hanya menyelesaikan desain untuk <i>cheerful</i> karena masa magang telah berakhir.

3.1. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat menjalani kegiatan magang, penulis mengerjakan beberapa proyek yang berkaitan dengan *branding*, dan promosi. Penulis beberapa kali juga diminta untuk mencari dan menentukan desain apa yang sesuai dengan tema yang diberikan. Asistensi dan revisi bukan hal yang jarang, tentunya penulis sering mendapatkan penjelasan mengenai beberapa desain yang tidak sesuai dengan yang diinginkan klien. Penulis tidak berhubungan langsung dengan klien tetapi melewati revisi dan asistensi melalui pekerja desain grafis dan *project manager*. Biasanya penulis melakukan asistensi di *email* atau *Whatsapp*, tetapi terkadang juga secara lisan dengan *project manager*.

Penulis mendapat kepercayaan untuk membuat beberapa *project*, seperti , *yearbook* FKUI dari mulai desain awal sampai akhir dan dibantu dengan para *designer* lainnya. *Project* lainnya adalah mengerjakan *packaging* untuk Bumi Argo Panen (BAP), dan *billboard* untuk sabun Kris. Selain ketiganya, penulis juga membantu mengerjakan beberapa pekerjaan lainnya yaitu, membuat desain *packaging* sabun dan sosis, membantu membuat beberapa halaman kalender, *cropping* dan *editing* foto, juga mencari beberapa alternatif untuk desain lainnya. Yang semuanya dilakukan dibawah bimbingan para pekerja desain dan tentunya *project manager*.



Gambar 3.2. Penulis Melakukan Pekerjaan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3.1.1. Proses Pelaksanaan

Pada saat bekerja sebagai mahasiswa magang di Saishowa, penulis mengikuti apa yang diminta oleh *project manager* sesuai ketentuannya. Berikut adalah tiga *project* besar yang dikerjakan penulis:

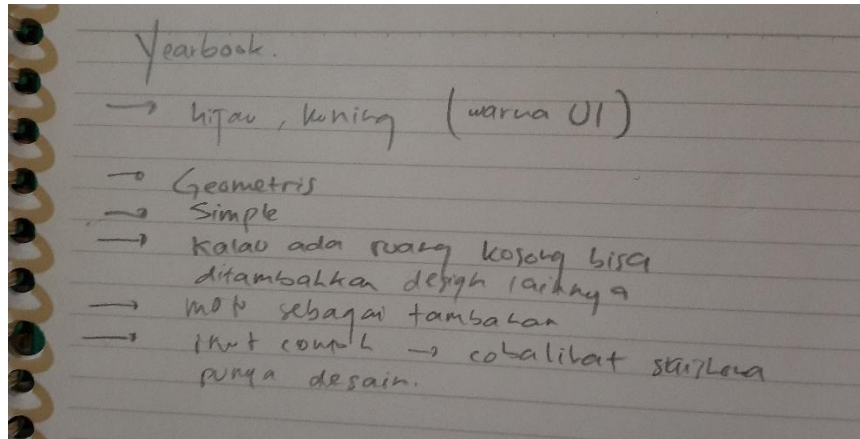
3.3.1.3. Perancangan Buku Tahunan FKUI

Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia (FKUI), seperti yang telah kita ketahui merupakan salah satu jurusan yang ada pada Universitas Indonesia. FKUI sendiri sudah memasuki kelulusan untuk angkatan 2019 lalu yang kemudian ingin membentuk buku tahunan. Saishowa sendiri sudah bekerja sama dengan FKUI sejak 2 tahun ini. Penulis mendapat kepercayaan untuk membuat buku tahunan ini sedari awal, terbilang dari pembuatan desain pertama, aset apa saja yang ingin dimasukkan kedalam buku tersebut, serta desain nomor halaman. Pada pengerjaan buku tahunan, penulis diminta untuk menentukan bagaimana pengerjaan yang sesuai dengan brief yang diberikan dari atasan. Penulis juga dibantu oleh beberapa desainer grafis agar pengerjaan lebih cepat selesai untuk ditujukan kepada klien. Untuk itu penulis melakukan beberapa *research* dan mencari detail apa saja yang ingin dikerjakan secara bertahap.

- *Briefing*

Pengerjaan tahap awal adalah melakukan sesi *briefing*, dimana sesi ini sangat penting untuk mendapat apa saja yang harus ada dalam mengerjakan buku tahunan tersebut. *Project manager* sendiri telah berdiskusi dengan penulis, yang kemudian penulis asah dengan cara mencari beberapa contoh desain yang diinginkan oleh klien. Pada saat itu juga penulis mulai menangkap apa yang diinginkan dan mencoba untuk berdiskusi, yaitu pada warna. Warna dari buku tahunan ini adalah hijau dan kuning. Warna hijau diambil dari warna fakultas mereka yaitu kedokteran, sedangkan warna kuning diambil berdasarkan warna universitas mereka yaitu UI. Kode pada warna disesuaikan dengan mereka. Kedua adalah *layout*. Pada buku tahunan ini klien meminta untuk memiliki sedikit ruang kosong, dimana ruang

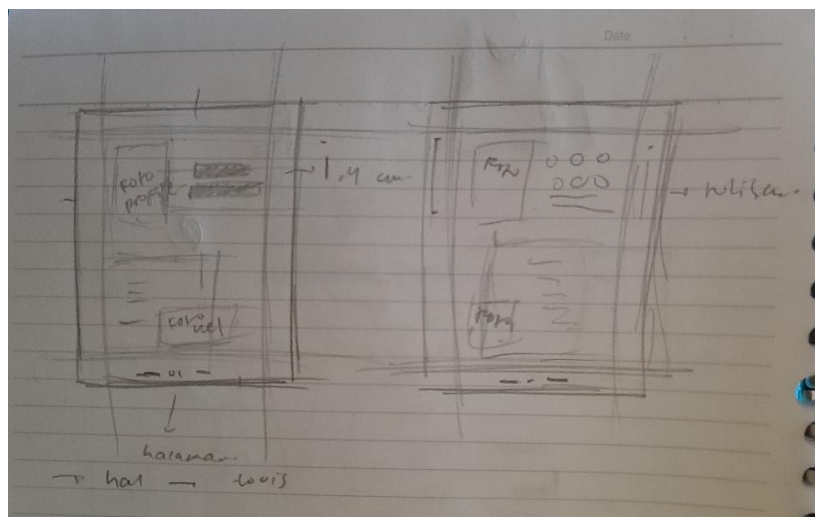
kosong ini bias dihias sedemikian rupa agar terlihat ramai. Penulis akhirnya memasukkan beberapa geometris lainnya yaitu lingkaran, garis, segitiga, dengan ukuran dan ketebalan yang berbeda.



Gambar 3.3. Briefing “Buku Tahunan FKUP”

- Sketsa

Penulis membuat sketsa *layout* sementara untuk diajukan kepada *project manager* yang kiranya penulis gunakan untuk pembuatan desain halaman. Setelah disetujui, penulis memulai langkah pembuatan desain.



Gambar 3.4. Sketsa “Buku Tahunan FKUP”

- Pembuatan desain (Digital)

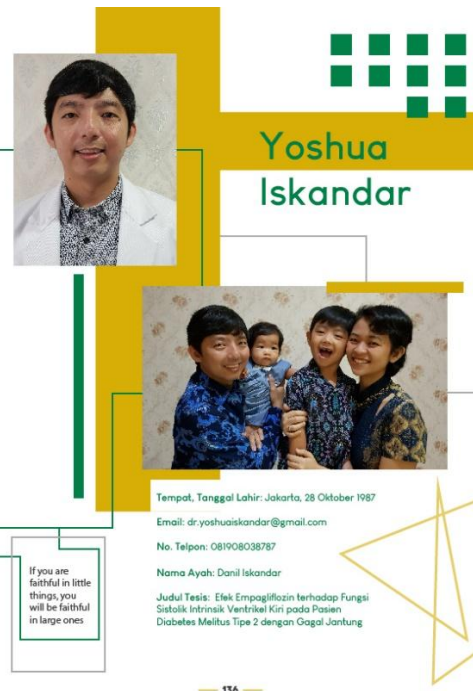
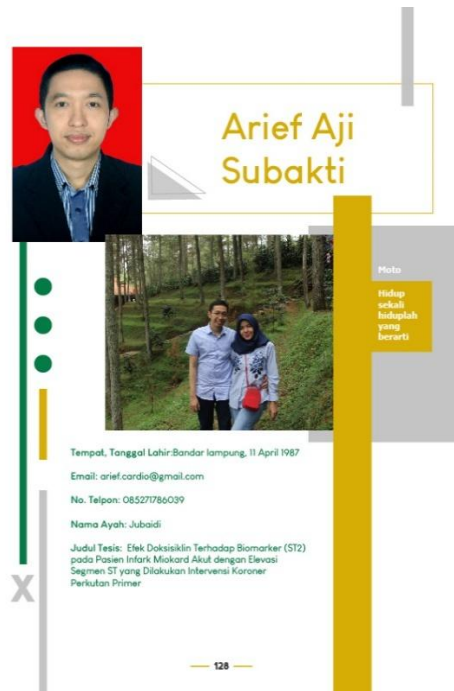
Setelah melakukan asistensi sketsa, kemudian penulis membuat beberapa desain halaman yang nantinya akan dilakukan asistensi kembali. Penulis menggunakan Illustrator untuk pembuatan desain.



Gambar 3.5. Pengerjaan Digital “Buku Tahunan FKUI”

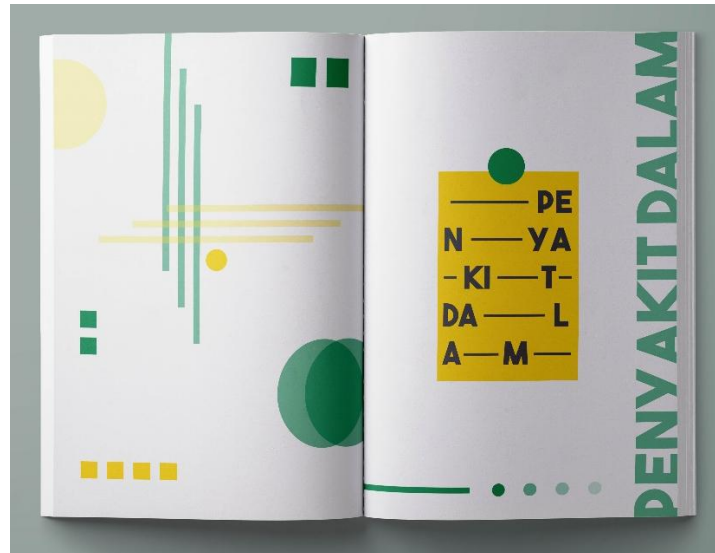
- *Final Artwork*





Gambar 3.6. *Final Artwork 1* “Buku Tahunan FKUI”

Final *artwork* yang kemudian penulis letakan pada *mockup* sebagai berikut:



Gambar 3.7. *Final Artwork 2* “Buku Tahunan FKUI”

Halaman tersebut merupakan salah satu bagian untuk membuka jurusan baru. Halaman ini digunakan untuk mempermudah mencari jurusan apa yang ingin mereka cari, dan membuat pembatas antar jurusan satu dengan jurusan lainnya.





Gambar 3.8. *Final Artwork 3 “Buku Tahunan FKUI”*

Desain halaman ini digunakan untuk profil para mahasiswa yang telah lulus. Profil terdiri dari foto pribadi, foto keluarga, nama, tempat tanggal lahir, email, nama orang tua, judul tesis, dan moto. Penulis membuat 98 halaman dengan 11 jurusan berbeda. Desain yang diminta adalah desain berbentuk geometris, sesuai dengan warna yang mereka minta, juga sedikitnya ruang kosong, dan desain yang berbeda disetiap halamannya.

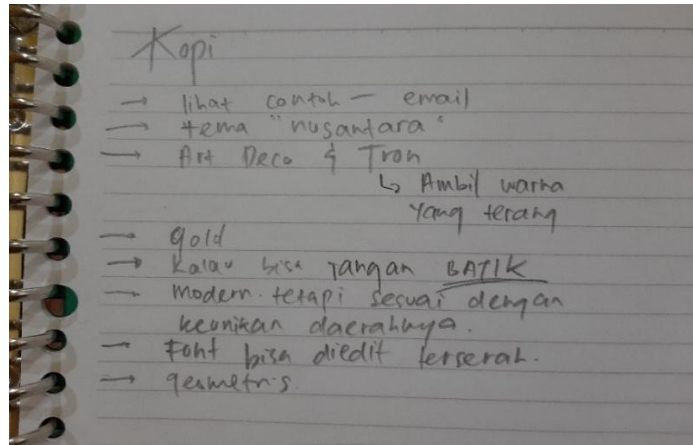
3.3.1.3. Bumi Argo Panen

Bumi Argo Panen atau BAP adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengelolaan dan perdagangan biji kopi. Diantaranya adalah Arabica dan Robusta. BAP sendiri mendapatkan biji kopi dari petani-petani kepercayaan mereka. Terdapat banyak sekali biji kopi terbaik di nusantara.

- Briefing

Pada tahap *briefing* ini penulis diminta untuk mendengarkan secara rinci apa saja yang klien minta untuk desain sticker packaging kopi mereka. Pada *brief* kali ini *project manager* memberikan *brief* dengan seksama seperti, mengandung unsur *art deco* terkesan mewah dan mahal, warna dari desain harus sangat kontras dengan

background hitam pada stiker, dan font dapat diubah sesuaikan dengan daerah kopi. Maksud dari font dapat diubah adalah bisa memainkan panjang lebar dari kaki *font*, atau membuat font yang tadinya lancip menjadi tumpul, menghilangkan bagian *font* namun tetap terlihat, dan lainnya.



Gambar 3.9. Briefing Sticker Packaging “BAP”

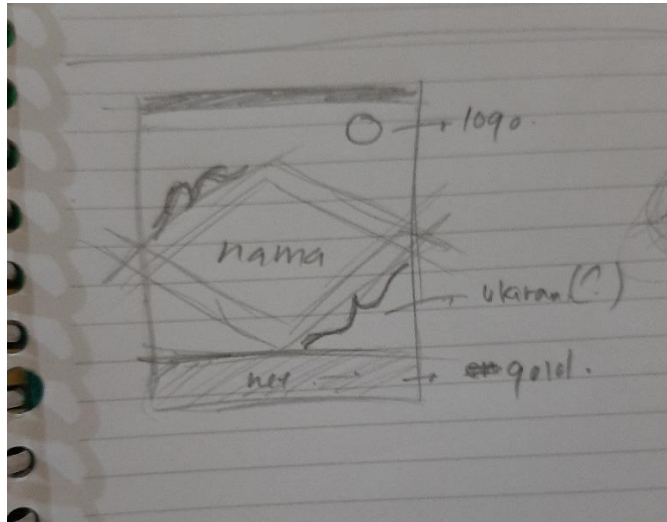
- Konsep

Konsep yang penulis terapkan adalah unsur unsur geometris dan tradisional modern. Disini dimaksudkan bahwa nusantara bukan hanya sekedar unsur tradisional tetapi juga modern. Geometris disini menggantikan unsur “lawas” menjadi lebih modern. Beberapa dari stiker tersebut juga mengandung unsur tradisional, seperti burung merak, pattern yang diambil dari batik, juga ciri khas dari kota tersebut. Selain geometris dan tradisional modern, terdapat juga unsur warna. Warna diambil dari warna neon. Neon bisa disebut juga warna-warna terang yang sangat bertolak belakang dengan hitam, seperti kuning, jingga, merah jambu, dan biru terang. Selain itu hal yang terpenting dari stiker packaging ini adalah *art deco*. *Art deco* sendiri diambil sesuai kebutuhan klien agar desain tersebut terlihat lebih elegan dan mewah.

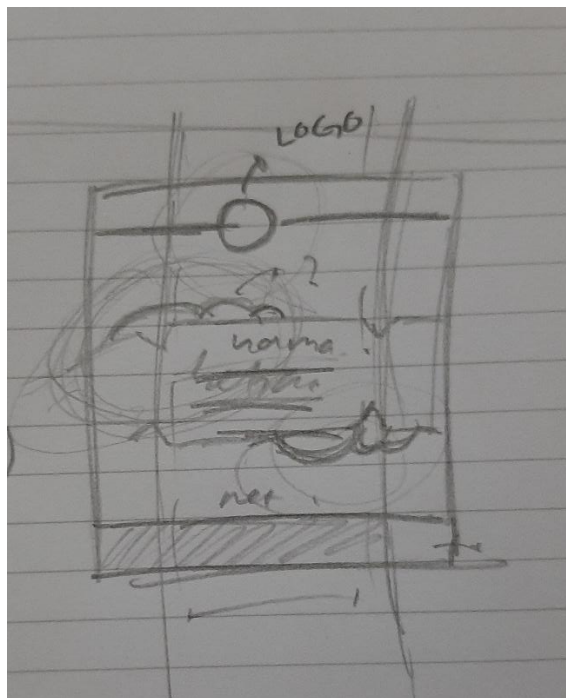
- Sketsa

Setelah menyelesaikan *brief* dengan atasan, saatnya penulis untuk melakukan *brainstorming* dan pembuatan sketsa. Penulis membuat dua sketsa yang nantinya akan dimasukkan dalam desain digital, tetapi sebelum itu penulis melakukan

asistensi kepada atasan untuk memastikan apakah bentuk dan margin sudah sesuai. Sesuai dengan persetujuan dari *project manager* keputusan yang dipilih adalah penulis mencoba untuk mendesain dengan margin pada sketsa 2.



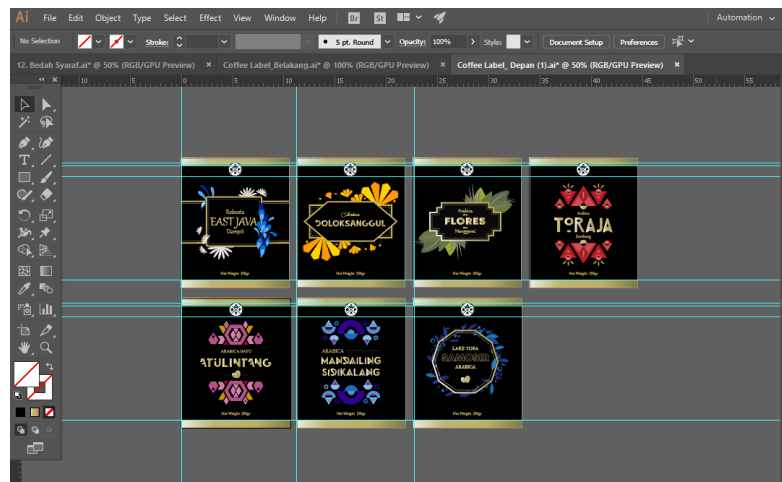
Gambar 3.10. Sketsa 1 *Sticker Packaging* “BAP”



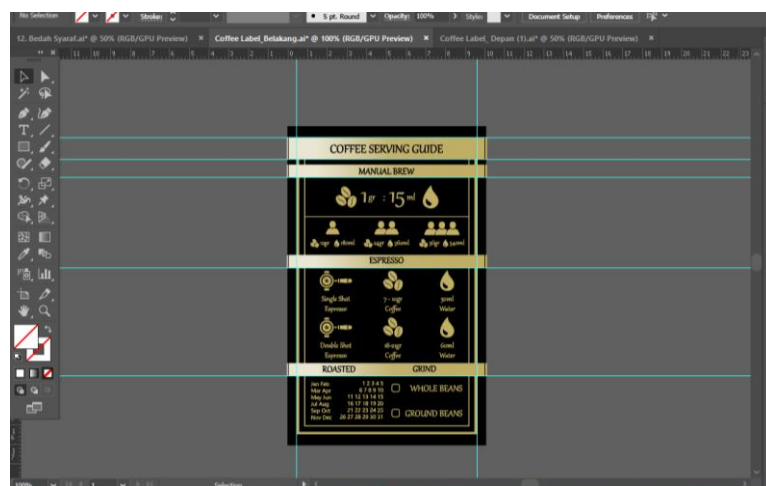
Gambar 3.11. Sketsa 2 *Sticker Packaging* “BAP”

- Digital

Pada tahap ini penulis sudah mulai melakukan desain digital setelah penerimaan sketsa. Penulis menggunakan Illustrator untuk mendesain. Pembuatan sticker *packaging* ini sendiri membutuhkan kurang lebih 7 hari pengerjaan dengan melalui beberapa revisi. Desain yang penulis buat tentunya hasil dari diri sendiri dan melihat beberapa referensi tertentu dari Pinterest tentang *art deco* dan *tron*.



Gambar 3.12. Pengerjaan Digital *Sticker Packaging* “BAP” (Cover)



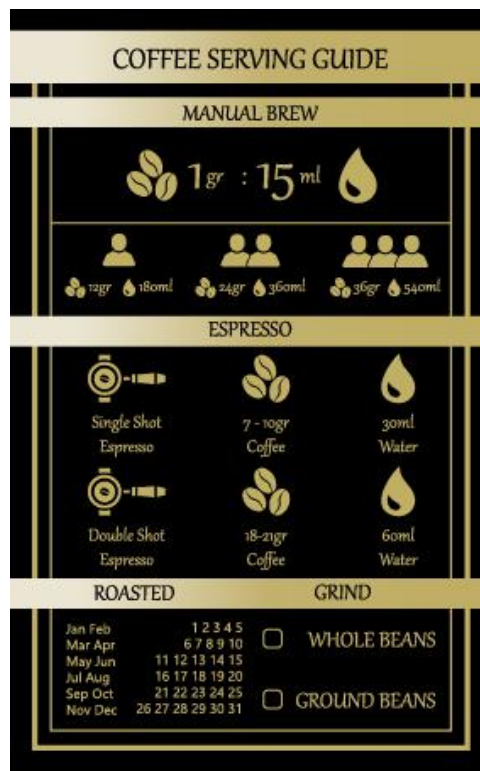
Gambar 3.13. Pengerjaan Digital *Sticker Packaging* “BAP” (Bag. Belakang)

- *Final Artwork*

Berikut merupakan hasil jadi dari stiker packaging BAP, yang kemudian akan dimasukkan dan di *briefing* oleh *project manager* untuk klien.



Gambar 3.14. *Final Artwork Sticker Packaging “BAP” (Cover)*



Gambar 3.15. *Final Artwork Sticker Packaging “BAP”* (Bag. Belakang)

3.3.1.3. Sabun “KRIS”

Kris merupakan suatu brand yang berasal dari Bandar Abbas, Iran. Kris adalah produk kecantikan yang halal. Produk ini terdiri dari *body lotion*, sabun dan *hair spray*. Disini penulis ditugaskan untuk membuat *billboard* dengan konsep dan tema yang dibuat oleh penulis sendiri. Produk ini merupakan beberapa dari banyaknya tugas yang penulis buat dari pengerjaan awal sampai jadi sendiri. Pengerjaan untuk *billboard* sendiri membutuhkan waktu 8 hari.

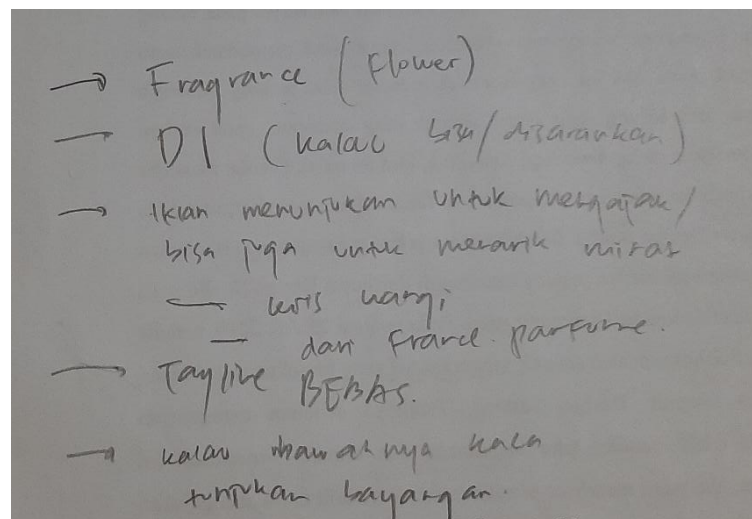
- Briefing

Briefing pada saat pertama ini terdapat pada *email*. Dimana tidak secara lisan dijelaskan. Brief tersebut mencakup beberapa hal, seperti ukuran, konsep desain, dan beberapa foto produk yang dimuat untuk dimasukkan dalam desain. Kemudian karena kurangnya informasi dari *email* tersebut, akhirnya penulis mencoba bertanya pada *project manager* di sana untuk menjelaskan lebih rinci.

Fwd: DESIGN BILLBOARD 3X4M - KRIS BEAUTY SOAP 115GR dan 125GR ➤



Gambar 3.16. *Briefing Online* “Kris”



Gambar 3.17. *Briefing Lisan* “Kris”

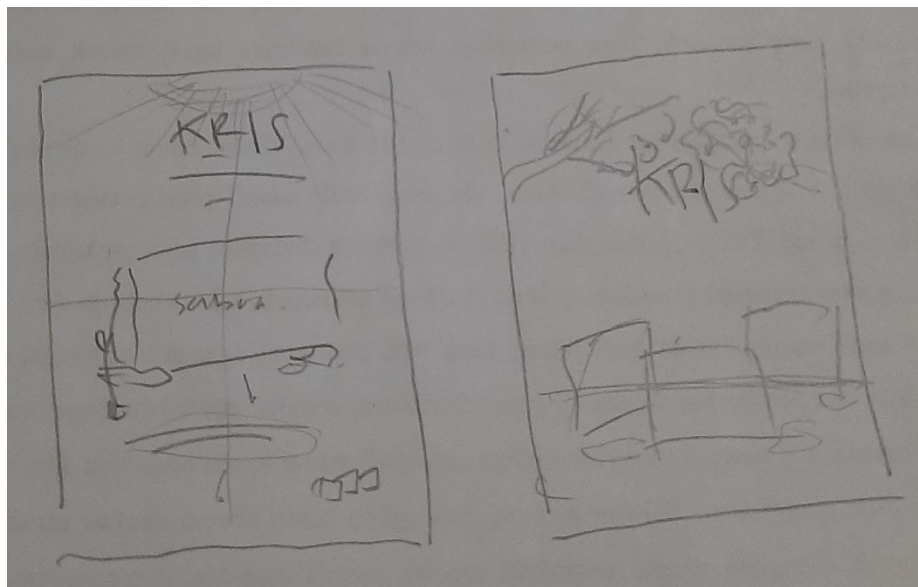
- Konsep

Konsep yang diambil untuk *billboard* adalah *flower fragrance and Frence Parfume*. Konsep ini diambil karena pada sabun tersebut terdapat wangi dari berbagai macam parfum yang ada aroma bunganya. Walaupun sabun Kris berasal dari Iran, tetapi mereka ingin menampilkan wangi yang harum dari parfum Perancis itu sendiri. Warna yang diambil adalah kuning dan merah jambu, karena dari berbagai warna sabun yang mereka miliki, terdapat dua warna yang menggambarkan kesan “harum.” Merah jambu dan kuning biasanya adalah warna paten untuk

menggambarkan sosok perempuan dan bunga, karena bunga adalah hal yang “harum” jadi penulis coba menggabungkan warna tersebut pada desain.

- Sketsa

Penulis membuat beberapa sketsa untuk diasistensi apakah sesuai dengan margin atau tidak. Sempat ada beberapa kendala seperti penulis yang kurang mengerti dengan apa yang dijelaskan juga kendala persoalan posisi yang tepat untuk peletakkan sabun. Pada akhirnya setelah berdiskusi sketsa pun diasistensi untuk ke tahap selanjutnya yaitu digital.

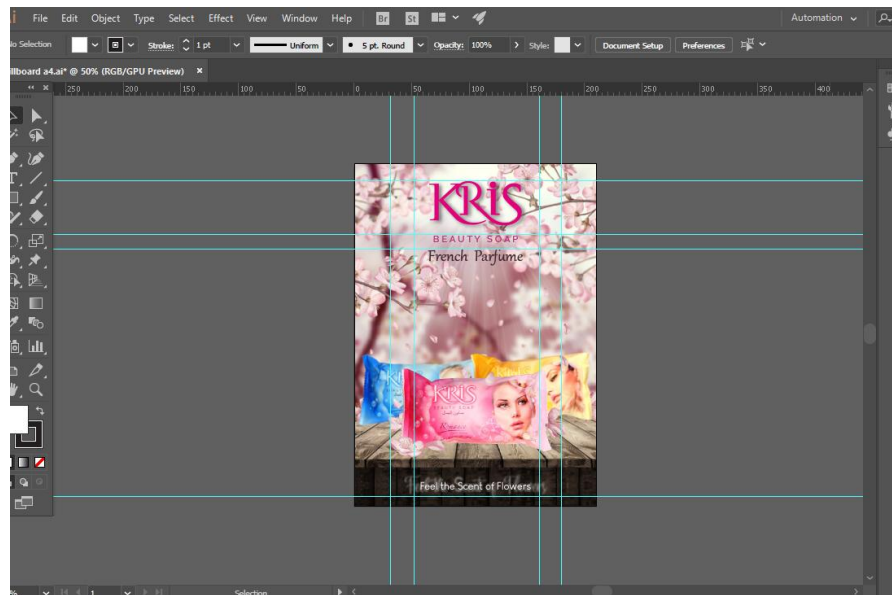


Gambar 3.18. Sketsa “Kris”

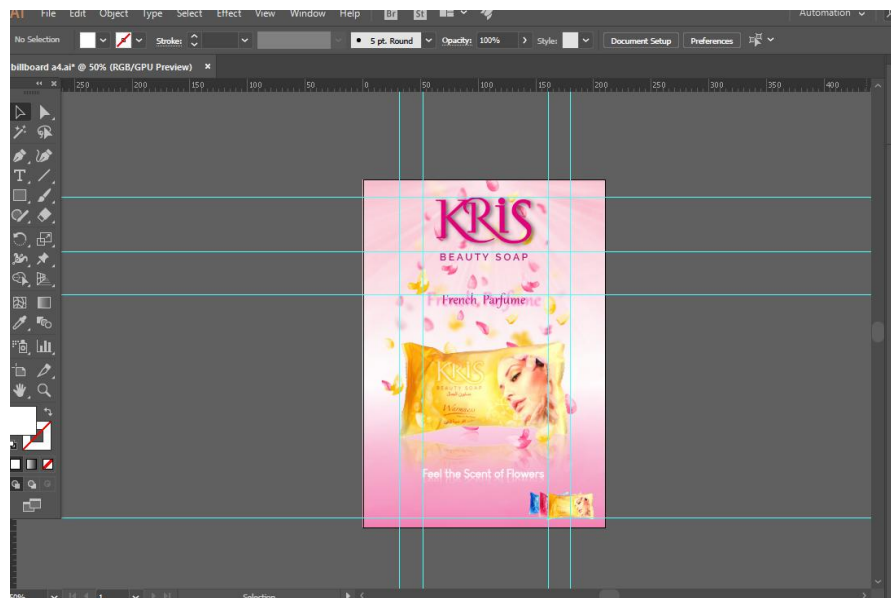
- Digital

Setelah asistensi sketsa, penulis kemudian langsung mengerjakan ke tahap digital. Pada tahap ini 1 alternatif memakan waktu sekitar 2 hari, karena *file* yang telah disimpan memakai skala asli yaitu 3x4 meter, sehingga ada sedikit kehambatan untuk melanjutkannya. Karena masih dalam tahap asistensi untuk revisi, penulis meminta untuk menggunakan A4 agar *file* sedikit lebih ringan. Pengerjaan *billboard* ini menggunakan Photoshop dan Illustrator . Photoshop digunakan untuk cahaya pada sorot atas, dan sabun, sedangkan Illustrator dipakai untuk membuat

latar dan hasil akhir. Di proyek ini, penulis dibantu menggunakan freepik untuk mendapatkan hasil dari bunga, karena waktu yang tidak cukup, diharuskan untuk menggunakan freepik.



Gambar 3.19. Desain Digital 1 *Billboard* “Kris”



Gambar 3.20. Desain Digital 2 *Billboard* “Kris”

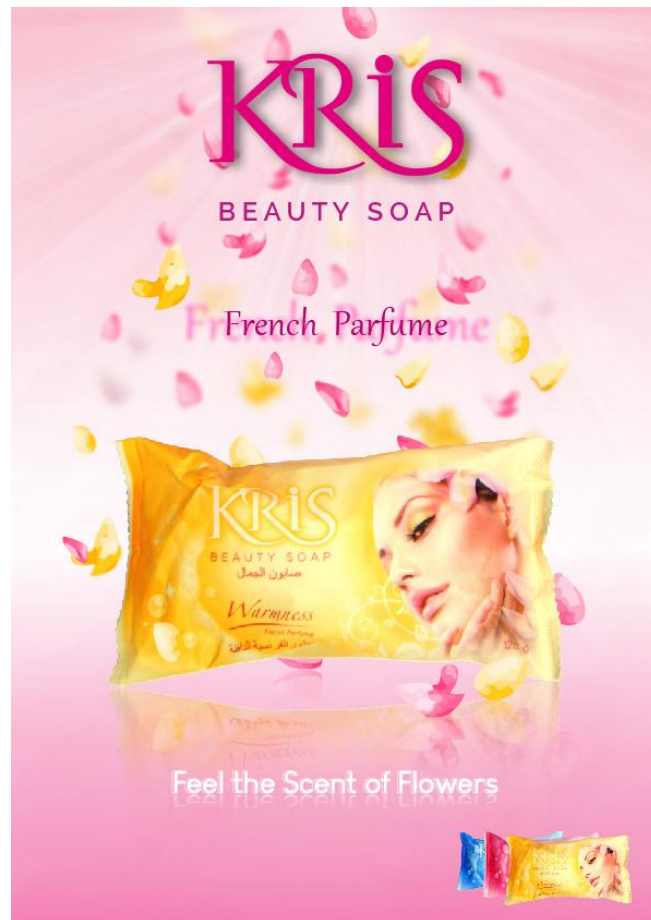
Hasil tersebut merupakan hasil dari beberapa kali revisi yang kemudian pada akhirnya diserahkan kembali untuk diasistensi oleh *project manager*. Beliau kemudian berkata bahwa hasilnya sudah pas, dengan begitu penulis kemudian membuat desain sesuai ukuran asli yaitu 3x4 meter.

- *Final Artwork*

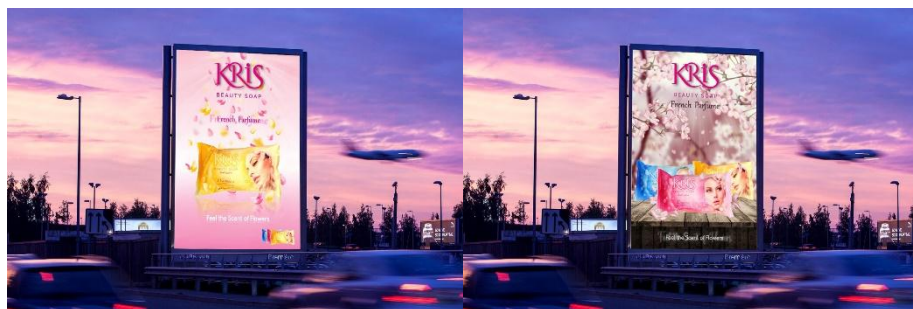
Berikut adalah hasil dari pengerjaan *billboard* yang telah disetujui. Iklan ini kemudian dipilih dan akan digunakan sebagai beberapa alternatif untuk klien.



Gambar 3.21. *Final Artwork 1 Billboard “Kris”*



Gambar 3.22. *Final Artwork 2 Billboard “Kris”*



Gambar 3.23. *Mockup Billboard “Kris”*

3.1.2. Kendala yang Ditemukan

Tentunya setia pengerjaan pasti memiliki kenalanya masing masing baik pada saat sebelum memulai pengerjaan maupun pada proses pengerjaan berlangsung. Pada bagian ini penulis ingin menyampaikan beberapa kendala yang ditemukan pada saat penulis bekerja di Saishowa *Design Studio*. Kendala tersebut muncul dari pribadi, waktu, maupun pengerjaan.

1. Kendala pribadi

Kendala yang dirasakan oleh diri penulis adalah proses dan teknik desain yang berbeda. Merasa bahwa pengetahuan yang kurang sehingga terkadang sering merasa kebingungan dan malu untuk bertanya kepada *project manager*. Terkadang merasa terlalu lelah karena lokasi magang dengan lokasi rumah memakan waktu yang cukup lama, dilanjutkan untuk mengerjakan beberapa tugas dari tempat kerja. Pekerjaan yang cukup banyak, belum sempat menyelesaikan tugas satu, tugas baru pun muncul dengan cepat padahal tugas yang dikerjakan baru diberikan kemarin sore. Pekerjaan yang terus menerus mengalir membuat penulis sedikit kewalahan.

2. Kendala Waktu

Waktu yang terlalu singkat dalam proses pengerjaan membuat penulis sedikit kebingungan bagian atau pekerjaan apa yang ingin dikerjakan terlebih dahulu. Tugas yang diberikan terkadang sangat mepet dengan tanggal *deadline*. Kurangnya waktu istirahat karna tugas yang harus diselesaikan pada hari itu.

3. Kendala Pekerjaan

Brief awal yang terkadang kurang jelas sehingga penulis harus bertanya kembali dan mencatat ulang apa yang telah dibicarakan. Koneksi internet yang terkadang melambat membuat penulis sedikit kebingungan untuk mencari beberapa inspirasi, juga untuk mengunggah dan mengunduh *file*.

3.1.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Kendala-kendala yang dialami penulis justru membuat penulis belajar untuk menjadi lebih baik. Tentunya dari kendala tersebut, pasti mempunyai solusi yang tepat, diantaranya:

1. Kendala Pribadi

Solusi yang tepat untuk kendala ini adalah mencoba untuk melakukan yang terbaik, dan jangan malu untuk bertanya jika memiliki pertanyaan atau masih bingung tentang pengerjaan yang seperti apa. Mencoba mengontrol semaksimal mungkin pengerjaan, misal jika sudah selesai dan menunggu revisi, coba melanjutkan atau mencari inspirasi lainnya. Mencoba berbicara dengan baik kepada atasan untuk menyelesaikan tugas satu terlebih dahulu baru mengerjakan tugas setelahnya agar bisa lebih teliti lagi. Menjaga kesehatan agar badan tetap *fit* untuk melanjutkan aktivitas besoknya, dan jangan memaksakan diri untuk melanjutkan tugas kantor.

2. Kendala Waktu

Mencoba untuk mengontrol waktu dengan sebaik baiknya. Penulis juga membuat beberapa jadwal. Tanggal berapa tugas satu harus selesai dan tanggal berapa tugas lainnya harus dimulai. Penuyusunan jadwal ini sangat membantu penulis untuk mengerjakan pekerjaan dengan tidak terburu-buru.

3. Kendala Pekerjaan

Mencoba untuk mencatat hal yang penting dari setiap *brief* agar mempermudah dalam pengerjaan sketsa dan desain tanpa harus bertanya untuk pertanyaan yang tidak penting. Mencoba mencari, mengunggah atau mengunduh terlebih dahulu pada saat masuk pagi atau sebelum pulang kerja agar terhindar dari koneksi internet yang melamban tanpa harus mengubah kualitas dari gambar tersebut.